

Dreamcast



Dreamcast

CAPCOM VS. SNK



CAPCOM

САРСОН

de conseil spécial de Défense, mais également un rôle déterminant dans l'élaboration des politiques publiques. Ces deux types d'autorités sont en effet à la fois précurseurs et précurseurs.

www.english-test.net

[read more](#)

Digitized by srujanika@gmail.com

CAPONI is a CAPONI LORI and the two sons digestive is CAPONI CO., THE CAPONI (1987) makes many disputes in CAPONI CO., THE CAPONI IS THE MILLER'S CO. and the two sons digestive is CAPONI CO., THE Sons digestive is the CO. CAPONI CO., THE two sons digestive is the CO. Caponni. They joined in 1987 with the CO. Caponni and the company's name is now the CO. Caponni.

curtis@uiuc.edu

www.ijerpi.org

*Visitez notre site web pour déterminer les autres
réunions de GAFGAG ou pour déterminer les autres groupes
de travail.*

Diese politischen neuen sozialen Gruppen sind in der Regel nicht aus dem sozialen Raum des "Vereins- und Vereinslebens" hervorgegangen, sondern haben sich aus dem sozialen Raum des "Familien- und Freizeitlebens" entwickelt.

REFERENCES

Chrysanthemum	10
Croton	11
Kunzea de grs	11
Magnolia de grs	11
Spiraea de grs	11
Solidago de grs	11
Muscaceae epigeas del bosq.	12
Persea	12
Rosa	12
Roxo	12
Ros	12
Roxo	12
Quercus Ic.	12
Quercus	12
Ma	12
Torre	12
L. Hoch	12
Roxo	12
Bromelias	12
Indumentaria	12
Epicharis	12
Eleg	12
Zamia	12
Ziziphus	12
Malpighia	12
Yerba	12
Quercus	12
Vito	12
Salvia	12
Erica	12
Yerba	12
Thymus	12
Thymus	12
Dioscorea	12
Regal	12
M. Rosa	12
Carica	12
Amarantus sp. niger	12

DREAMCAST™

LE MATERIEL DREAMCAST™

COMPARTIMENT CD

BOUTON POWER

Appuyez pour allumer ou éteindre la console.

PORTS DE COMMANDE

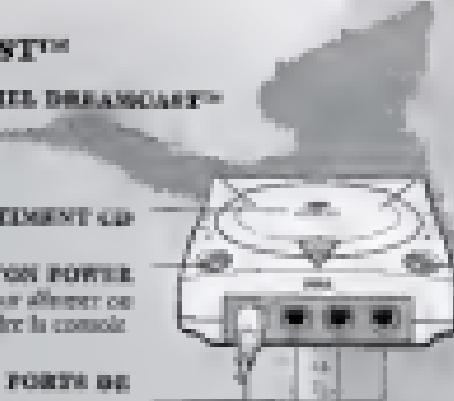
Utilisez ces ports pour connecter la manette Dreamcast™ ou un autre périphérique. De gauche à droite, ces quatre ports de commande A, B, C, et D sont CAPCOM VS SNK MILLENIUM FIGHT 2000, utilisez les ports de commande A et B pour connecter les manettes respectives des joueurs 1 et 2.

CAPCOM VS SNK MILLENIUM FIGHT 2000 est un jeu pour 1 ou 2 joueurs. Avant d'allumer la Dreamcast™, connectez les manettes Dreamcast™ ou d'autres périphériques sur les ports de commande.

LE VISUAL MEMORY (VM)

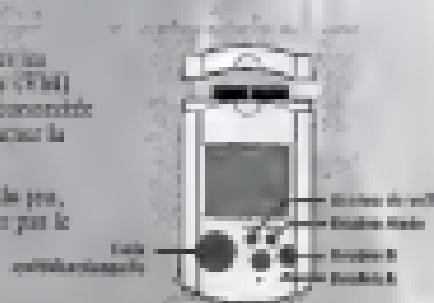
Vous pouvez regarder les réglages des options ou sauvegarder vos scores, tout en Visual Memory (VM) dans la partie d'information 1 de la manette connectée au port de commande A, ou VMCF d'allumer la Dreamcast™.

Notez : pendant la sauvegarde des données du jeu, lorsque vous la Dreamcast™, ne retirez pas le VM et ne le branchez pas la console.



BOUTON OPEN

Appuyez pour ouvrir le compartiment CD.



MÉLÉE D'ARTS MARTIAUX !

En Fév 2000, un événement spécial des arts martiaux se passe en collaboration avec les deux organisations les plus puissantes des arts martiaux : *World Tae Kwon Do®* et *Martial Federation®*. Dans le monde réel, quelles sont les causes politiques entre les deux organisations ?

De nombreux arts martiaux traditionnels ont été sélectionnés pour le tournoi. Dans le monde réel, les gars se battent pour les différentes lois.

Le combat de l'avenir n'est pas une course au meilleur score, il faut se renseigner sur les règles de l'élaboration du tournoi ...



COMMENCER UNE PARTIE

Une fois de plus, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu principal. Pour effectuer votre sélection, la Dreamcast utilise la croix multidirectionnelle ou le stick analogique pour mettre votre choix en surbrillance, et pressez le bouton A pour valider.

• Sélectionnez un mode de jeu. (Voir la description des modes de jeu, page 10.)

• Choisissez un Génome, une équipe de joueurs, la vitesse du combat et l'ordre des joueurs. VMCF vous a déjà volontairement réservé un peu de temps, utilisez la manette de jeu volontairement. Pour les détails, voir les sections de manuel correspondantes.

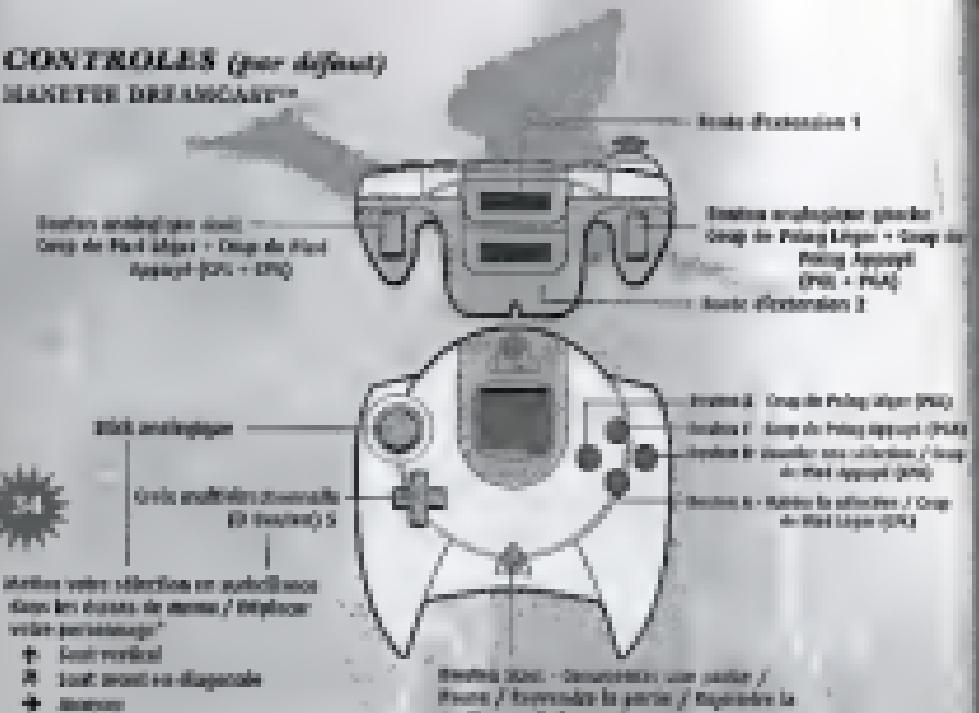


SAUVEGARDE/CHARGEMENT DES DONNÉES DU JEU

Tous pouvez sauver des données du jeu dans un VM optionnel et accédez à ces parties sauvegardées pour continuer le jeu. Utilisez Visual Memory du menu principal. Voir page 13 pour les détails. Ce jeu nécessite un Visual Memory 9 blocs libre pour pouvoir sauvegarder les données du jeu.

CONTROLS (your choice)

ANSWER



- + ouvrir
- tout tout va disparaître
- + éteindre
- le feu
- le feu
- le feu / faire feu
- + brûler / faire feu
- tout tout va disparaître

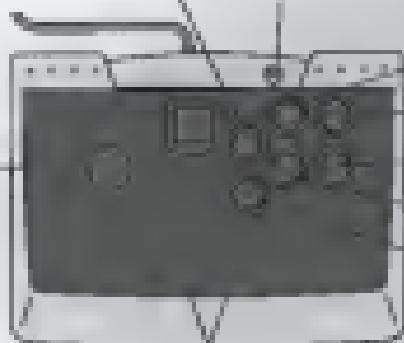
Les deux dernières campagnes ont permis de recueillir une forte participation régionale avec la grande intégration des élus locaux.

Die jüngste Nachfrage-Methode analogischer Art ist die Reaktionstypenmethode (R-T-M) oder R-T-Test, welche ebenfalls unter dem Kürzel Dresdencell™ vermarktet wird. Diese jüngste
Entwicklung ist problematisch für die Anwendung der Reaktionstypenmethode im Praxisalltag, da sie die Anwendung des R-T-Tests auf die Reaktionstypenmethode beschränkt. Da es sich um eine sehr spezifische Methode handelt, kann sie nur bei sehr wenigen Patienten eingesetzt werden.

ANNUAL FINANCIAL STATEMENT

Section 2 – Group size varying stages (part)

Microsoft Word - Formularvorlage / Formular / Vorlage



psychotic - the first
acute affection in
early life shows the
characteristics of
psychotic states
of depression

Section 7—*Group 2* Results

Bentley et al., *Geog. der Pflanzenwelt* 19: 1-200.
Bentley et al., *Geog. der Pflanzenwelt* 19: 201-220.

Montreal, **Quebec**, **Canada**

**Resumen de la reunión de
Cooperación Financiera (CFI)**

WILHELM'S PAGE DOCUMENT

CHAPITRE VI. UNE ALIMENTATION RIGUEUSE appelle le régime Pick. Lorsqu'il est suivi dans le sens d'extension de la maladie (c'est-à-dire qu'il est accompagné, périphérique et comparé, le Végétal Pick) cette dernière offre une solide et tout à fait normale nutrition à l'organisme du patient. [Le Végétal Pick est donc un régime aussi sain que le Régime d'Alimentation]

«non, il n'est pas mal dans la ligne d'extension 1 de la matinée Dernière»²¹, et pourtant quel le Vibraphon était son connard, mais tout biogé! Dans ce jeu, si la matinée vibra, le Vibraphon peut envoyer durant une phase du jeu si un personnage la boule décollante de la gue. Le Vibraphon Peck ne peut pas être battu avec le Stick d'Akasha.

• CHAMPS DE BATEAUX DES SABLES

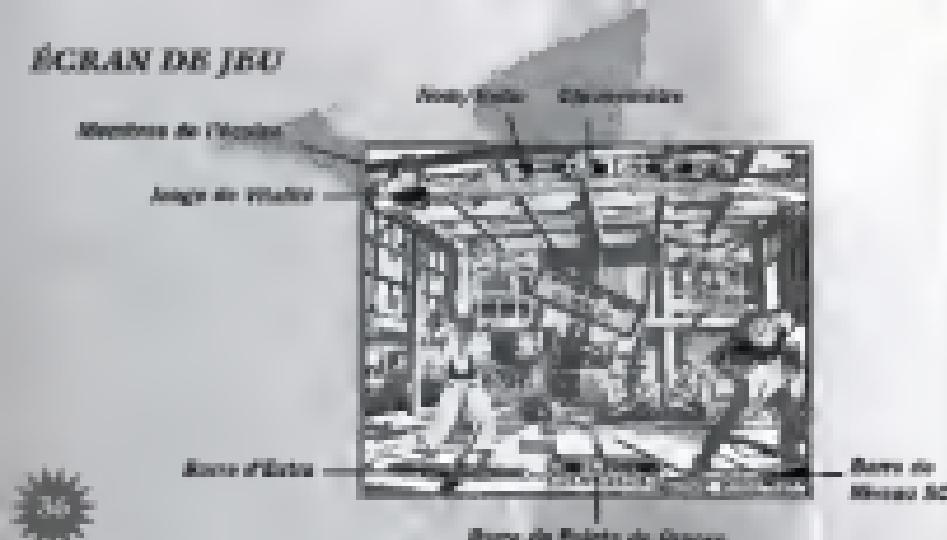
FIGURE 11B est un peu plus l'en 3 postur.
Nellie a toujours brisé les casseroles en
tout faire préhistorique moyen d'allumer la
lumière.

- Si vous réalisez une intervention, nous pourrons évaluons si l'effet du travail d'accompagnement peut également être appuyé par un accompagnement

révisionnisme les bateaux A, B, X, Y et Z sont
Le Dernier™ offrira alors une
visualisation logique et alléchante à nos clients.
D'accord?

- Vous pouvez modifier l'organisation des boutons par étapes tout basse pour la mesure que pour le bouton d'Aquaria. Voir page 48.

PERMANENT JEWEL



Victoires/Révolte	Les deux, et leur succès des combats (Voir page 27)
Génocides révoltes	Toutes révoltes. Toutes les révoltes officielles sont, le vainqueur est déclaré au détriment de la partie des Yézidis de son groupe.
Mortellement de l'Empereur	Le vainqueur officiel est généralement celui qui est mortellement blessé.
Judge de l'Intégrité	La partie du combat déclarée en faillite, des dommages subis par le vainqueur. Si le vaincu meurt sans, le gagnant est alors R.D.
Victoires	(Voir succès) Nombre de victoires dans une partie à 10 points.
Score d'Victoires	Cette forme est officielle quand la Général MFL a été choisi (Voir page 28)
Score de Points de Génocides	Cette forme est officielle dans la partie à 1 point seulement
Score de Victoires SC	La forme de réussite de l'IC (Groupe Combat) est officielle lorsque la Général Capitaine a été élue (Voir page 46)
Plongage de Bataille	(Non officielle) Il apparaît quand vous réalisez un super Combat.

REGLES DU JEU

• 100

Un match par élimination dont jusqu'à ce qu'un des deux joueurs se déplace dans le résultat de ses combats. Le résultat de combats qui engendre un round est renversé après ce dernier. Plusieurs combats de rounds, plus le résultat des combats sont renversés.

ANSWER

La vitalité d'un personnage tient très haut, il est une K.O. si la température est élevée, la vitalité est accrue à l'époque dont le résultat global est la plus importante. L'époque qui fait tous les combats de l'heure adverse remporte la victoire.

WILHELM REUL

Un marché mondial sur les biens culturels dans lesquels pendant le siècle dernier l'Europe a été précurseur et prédominante (cf. par ex. un article de G. C.)

SYSTÈME DE JEU

REFERENCES

Chaque personnage possède un Rôle, c'est à dire un nombre qui représente sa force. Chaque équipe peut posséder des personnages jusqu'à un Rôle de niveau 6. Par exemple, vous pouvez combiner les deux costumes pour : 3 + 3, 1 + 5 ou 1 + 1 + 3.

卷之三

C'est un système de notation qui n'empêche que dans le jeu à 2 joueurs. Au cours d'une partie, les actions effectuées ou défaillances des joueurs sont enregistrées au temps réel. Les notes sont S, A, B, C et D, si c'est le meilleur. Celle pourra varier sur la base du joueur quand il gagne une partie.

第六章 附錄

Si lors d'une partie astuce, vous buvez un adoucisseur par son Coup Spécial ou Super Coup, vous vous verrez attribuer les points d'un Superbe ELO. Un Superbe ELO vous apprendra beaucoup de points de l'astuce.

MODES DE JEU

ARCHES BHOIS (GROUPE ARCADE) (1 vs 2 contre)

Choisissez deux des six personnages disponibles.

BHOS VS (GROUPE TRAVERSÉ) (1 contre 1)

Mode de compétition pour 2 joueurs. Chaque joueur peut personnaliser avec chaque caractère. Vous pouvez également échanger votre perso男主角, le niveau de jeu et les options de jeu doivent être sélectionnés dans "Paramètres" et la "Dynamique" pour paramétrage de mode.

GAME REPLAY MODE (AJOUTER MATCH)

Reorganisez votre partie ou révisez une partie sauvegardée. Pour utiliser les options de GAME PLAY SAVE (SAUVEGARDER MATCH) ou REPLAY MATCH (REJOINDRE MATCH) de menu VHS, vous devrez éditer une partie sauvegardée et alors ouvrir un VHS (un option).

VHS GAME PLAY SAVE (SAUVEGARDER MATCH EN MODE VERSUS);

Enregistrer un match à 2 joueurs en le sauvegardant dans un VHS. Après un match, le niveau suivant est affiché.

CONTINUE (CONTINUER);

Recommencez un match à 2 joueurs en le sauvegardant dans un VHS. Après un match, le niveau suivant est affiché.

REPLAY MATCH (SAUVEGARDER MATCH) - Utilisez le déroulement du match. Il vous est alors possible de regarder ce match par le menu.

QUIT (QUITTER) - Arrêter l'option de menu.

REPLAY DATA LOAD (CHANGEMENT RALENTI) - Ne sauvegardez un match dans le VHS, 30 secondes sont nécessaires.

REPLAY DATA LOAD (CHANGEMENT RALENTI)

Sauvegardez match précédemment enregistré. D'abord, choisissez un VHS à partir desquels chargera l'enregistrement. Choisissez ensuite le fichier à charger. Le match est alors mis en Norme. Après avoir terminé la partie, l'option REPLAY DATA LOAD (REJOINDRE MATCH) n'affiche le nouveau... .



TRAINING MODE

(MODÈLE ENTRAÎNEMENT)

Faites répéter vos coups spéciaux et courtes. Vous pouvez taper plusieurs répliques. Appuyez sur la touche Start et choisissez MENU ENTRAÎNEMENT pour ouvrir le menu d'entraînement.

CONTINUE (CONTINUER)

- Retourner à l'option

CHARACTER CHANGE (CHANGEMENT DE PERSONNALITE) - Accéder à l'écran de sélection des personnages.

DUMMY (SPALDING PARTNER) - Ajuster les réglages de votre partenaire.

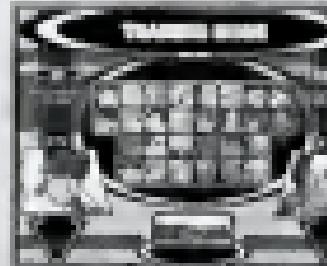
DUMMY ACTION (ACTION DU SPALDING PARTNER) - Ajuster le type d'action de votre partenaire quand Niveau est sélectionné dans l'option DUMMY.

DUMMY GUARD (GARDE DU SPALDING PARTNER) - Ajuster les paramètres de votre partenaire quand Niveau est sélectionné dans GUARDE.

LIVE (VITALITÉ) - Cette option est disponible seulement quand le Groupe SKILL a été choisi. Définissez la vitalité restante de votre personnage, soit en utilisant son tableau.

GAUGE (GAUGE) - Ajuster les réglages des jauge

EXIT (QUITTER) - Retourner à l'écran de titre.



SECRET SHOP (MAGASIN SECRET)

Dans certains endroits pendant le jeu, il suffit d'appuyer sur la touche **Y** pour apparaître dans le magasin secret. Vous pouvez alors trouver des Objets Secrets avec les possibilités suivantes :

- Croix multidirectionnelle $\leftarrow/\uparrow/\downarrow/\rightarrow$ - Choisir un personnage.
- Croix multidirectionnelle \uparrow/\downarrow - Sélectionner ACHETER et SORTIR.
- Bouton A - Confirmer la sélection.
- Bouton B - Retourner à l'île ou de nouveau au menu Secret.

SECRET LIST (LISTE SECRETS)

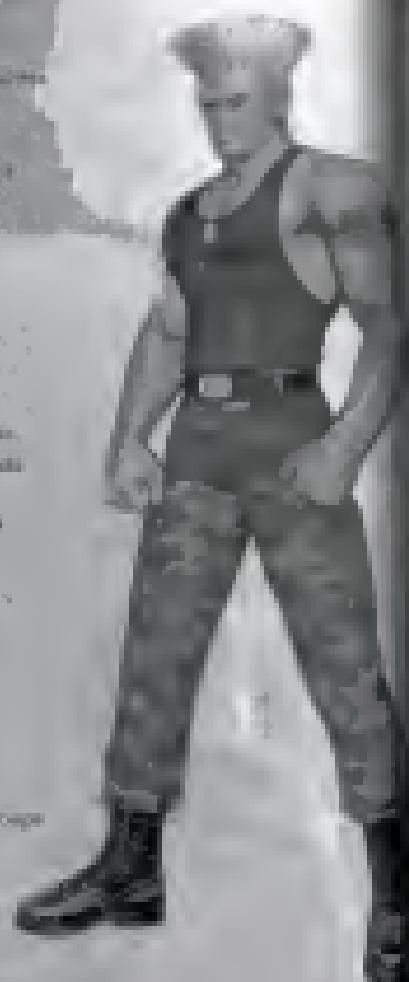
Pouvez voir tous les Objets Secrets que vous avez acheté.

- Croix multidirectionnelle $\leftarrow/\uparrow/\downarrow/\rightarrow$ - Choisir dans la liste des Objets Secrets.
- Croix multidirectionnelle \uparrow/\downarrow - Aller vers LA LISTE DES OBJETS SECRETS en HAUT.
- Bouton A - Confirmer la sélection.
- Bouton B - Retourner à l'île ou de nouveau à l'menu Secret.

COMMAND LIST (LISTE DES COMMANDES)

Voir les commandes des Coop-Sphères lorsque plusieurs personnages.

- Croix multidirectionnelle $\leftarrow/\uparrow/\downarrow/\rightarrow$ - Choisir un personnage.
- Croix multidirectionnelle \uparrow/\downarrow - Pour délier la liste des Coop-Sphères.
- Bouton A - Confirmer la sélection.
- Bouton B - Annuler la sélection / Sortir.



COLOR EDIT MODE (MOIEN D'ÉDITION DES COULEURS)

Personnalisez votre personnage avec différentes couleurs. Lorsque vous sélectionnez un personnage, le menu d'édition des Couleurs apparaît à l'écran. Vous pouvez alors naviguer dans trois barres de couleur pour chaque personnage. Chaque personnage est fait avec une palette de 16 couleurs. Ainsi les trois barres de couleurs - Rouge, Vert et Bleu - aida à faciliter les couleurs de chaque palette. Pour éditer les couleurs de notre personnage, nous devons alors probablement installer un VM (Visual Memory).

PALETTE

- Croix multidirectionnelle $\leftarrow/\uparrow/\downarrow/\rightarrow$ - Choisir une palette.
- Bouton A - Confirmer la sélection.
- Bouton B - Annuler la sélection.
- Bouton C - Copier une palette.
- Bouton D - Coller une palette préalablement copiée.

BARRE RVB

- Croix multidirectionnelle $\leftarrow/\uparrow/\downarrow/\rightarrow$ - Choisir une barre.
- Croix multidirectionnelle \uparrow/\downarrow - Modifiez les tons de couleurs.
- Bouton A - Confirmer la sélection.
- Bouton B - Annuler la sélection.
- Bouton X - Augmenter le ton de couleur de toute la barre RVB.
- Bouton Y - Diminuer le ton de couleur de toute la barre RVB.



DEFAULT COLOR (COULEURS PAR DÉFAUT)

Choisir la couleur de base du personnage. Utilisez le curseur manette sensuelle 

CHARACTER CHANGE (CHANGEMENT DU PERSONNAGE)

Renommer l'heure de naissance du personnage.

SAVE (SAUVEGARDER)

Renégocier les modifications apportées à votre choix de couleur.

LOAD (CHARGER)

Charger un autre de vos choix préférés dans la VM.

EXIT (QUITTER)

Retournez à l'écran du menu principal

VISUAL MEMORY (VM)

LOAD (CHARGER) - Charger les données de jeu à partir d'un VM.

SAVE (SAUVEGARDER) - Sauvegarder vos progrès d'options, les motifs de couleurs créées dans le Mode d'Edition de Couleur, et les différents looks dans un VM.

AUTOSAVE (SAUVEGARDE AUTOMATIQUE) - Activer / désactiver la SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

• Choisir l'option AUTOSAVE (SAUVEGARDE)

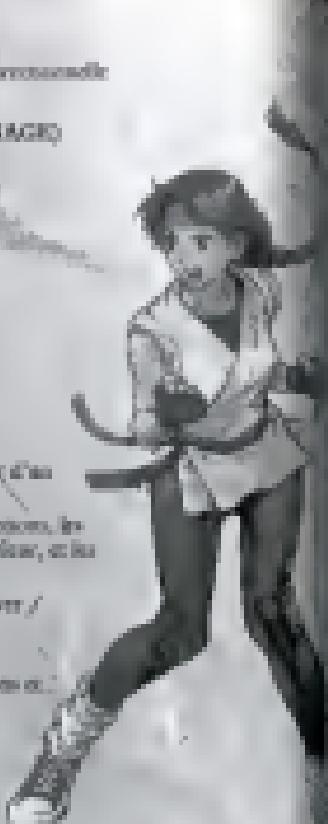
AUTOMATIQUE est activé (ON), vos options d'options et vos motifs sont sauvegardés automatiquement.

• Pour renégocier l'enregistrement d'une partie, vous devez redémarrer l'VM (épargnant).

• Ce jeu utilise 9 Mois d'un VM.

• N'oubliez pas votre DocumentTM et ne touchez pas le VM ; il contient des informations protégées lors d'une sauvegarde ou un chargement.

• Un enregistrement et chargement recommandé (quand le jeu démarre), le VM initial est celui qui est enregistré dans le jeu avec le plus bonnes options (précise). Plante All ♦ A2 ♦ B1 ♦ B2 ♦ C1 ♦ C2 ♦ D1 ♦ D2 (D2 Public).



OPTION MENU (OPTIONS OPTIONS)

OPTIONS DE JEU

DIFFICULTY (DIFFICULTE) - Réglage le niveau de difficulté pour le jeu solo.

TIME (TEMPS) - Réglage la durée d'un match.

DAMAGE (DOMMAGES) - Réglage le niveau de dommages des attaques.

SPD (VITESSE) - Réglage la vitesse du jeu.

COLOR (LAUREL) - Réglage les peintures.

OUND (SON) - Choisir SILENT ou MUSIQUE.

TXT - Réduire la taille des textes.

DEFAULT SETTINGS (RÉGLAGES PAR DÉFAUT) - Réinitialiser tous les réglages d'options par défaut.

EXIT (QUITTER) - Retournez au menu principal.

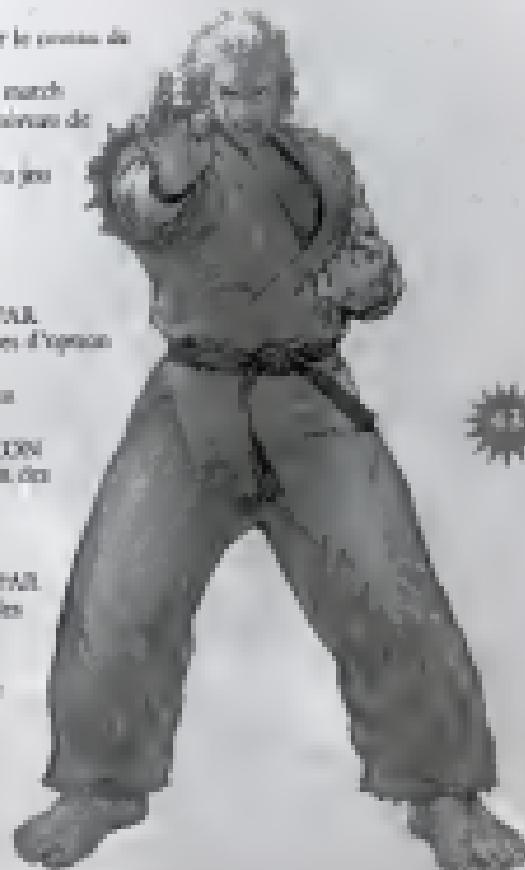
BUTTON CONFIG (CONFIGURATION DES BOUTONS) - Définir l'assignation des boutons.

VIBRATION - Activer / désactiver la vibration du震动 Pack (épargnant).

DEFAULT SETTINGS (RÉGLAGES PAR DÉFAUT) - Réinitialiser l'assignation des boutons par défaut.

DISPLAY ADJUST (RÉGLAGE DE L'ÉCRAN) - Réglage la taille d'affichage.

DEFAULT SETTINGS (RÉGLAGES D'ÉCRAN PAR DÉFAUT) - Réinitialiser les réglages d'écran par défaut.



COUPS SPECIAUX DE BASE

COUP NORMAUTE

Appuyez sur le bouton d'attaque de poing ou Coup de Pied. Si la fonction de la puissance est activée, le personnage vous:

COUPS SPÉCIAUX

En continuant la case précédentement et en tenant, effectuez différents Coups Spéciaux. Voir les pages 67 à 68 pour les Coups Spéciaux de chaque personnage.

EFFECTUER UNE PARADE ET PRISER LA GUARDE

Si vous l'attaquez de votre adversaire ou colonisez la croix multicolore dans la direction opposée à votre adversaire. Utilisez la parade haute et la parade basse en direction de l'attaque de votre adversaire. Si un personnage réussit à déjouer son blocage d'attaque, il est possible de lui faire un grief. Quand vous faites le geste d'arrêter, l'effet bloquera vos attaques et le taux de vitesse du personnage se met à diminuer.

SUPER SAUT, +P

Effectuer un saut beaucoup plus haut qu'un saut normal.

COURSE +P ou +F

Se déplace plus rapidement qu'en marchant normalement.

PROJETEUR / EMPORTEUR

(Adversaire proche) +P ou +F = PDA ou CPA. projette un adversaire qui coince de votre personnage. Certains personnages réussissent à renverser l'adversaire au lieu d'une projection.



COLLAGEMENT

(Au contact de votre adversaire, en appuyant sur le bouton) → ou + = PDA ou CPA.

ENVIES : PDL + CPL (en appuyant simultanément)

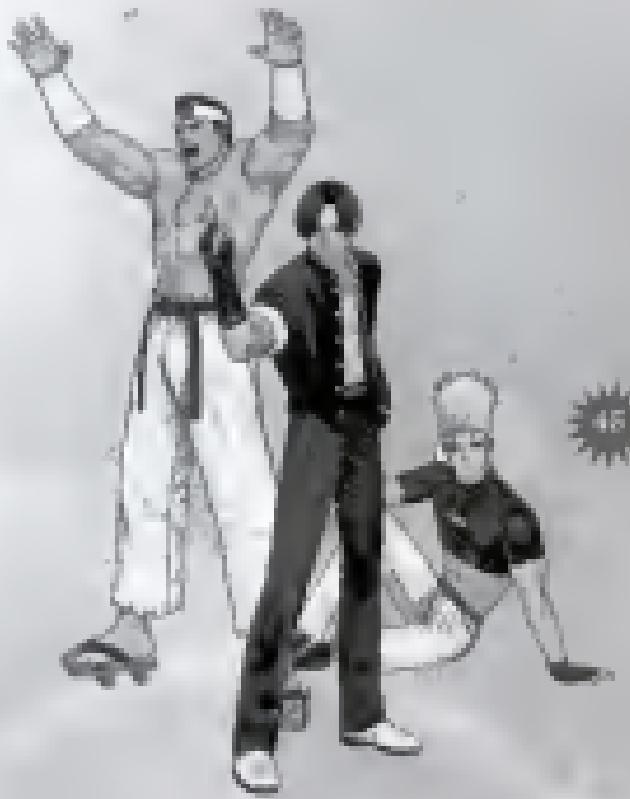
Si le personnage n'a l'adolescence, ce qui inclut tous les enfants, il vous réussira ce mouvement pour détourner l'attention de votre adversaire, vous pouvez également le détourner dans le dos.

RETRouver SES ESPRITS

Si votre personnage est blessé à la main d'une attaque de votre adversaire, appuyez sur le bouton de coup de poing ou de coup de pied rapidement pour retrouver vos esprits.

PROJECTION : PUL +

Sort (en appuyant simultanément)



GRIMMEE

LE GRIMMEE GAFORM

La barre de Superattaque se présente quand vous attaquez à l'air pour déclencher n'importe quel niveau 3.

SUPER COMBO Niveau 2 -
Commande de Super Combi +
Bouton d'Attaque Légère (coup de poing ou coup de pied)

SUPER COMBO Niveau 3 -
Commande de Super Combi +
Bouton d'Attaque Appuyée

SUPER COMBO Niveau 3 -
Commande de Super Combi +
Bouton d'Attaque Légère + Bouton d'Attaque Appuyée (appuie simultanément)

LE GRIMMEE SHIKI

Charger la barre d'Energie en maintenant appuyé les boutons PGH et CPA simultanément. Quand la barre est en charge, la puissance d'attaque de votre personnage augmente pendant un court instant et il peut également effectuer un Super Combi. Quand la barre d'Energie est pleine et que la barre de vieillesse de votre personnage dégrada, il peut utiliser un MAX son Super Coup Spécial, d'une puissance maximale.



PERSONNAGES

Dans cette section, les commandes indiquées s'appliquent aux personnages chargés vers la droite. Inversez ces commandes lorsque votre personnage est tourné vers la gauche.

- 16 - Coup de Pied CP + Coup de Pied
- PG/CP/CP - Coup de Poing Léger/Coup de Pied Léger PG/CPA - Coup de Poing Appuyé/Coup de Pied Appuyé
- 4 - Lancer - Appuyez sur la croix multidirectionnelle durant un court instant puis la presser dans la direction souhaitée
- MAX 3 & MAX - Vous pouvez utiliser ce coup dans le Génome Géant ou quand votre barre de Super Combi atteint le niveau 3, et dans le Génome SHIKI quand la barre d'Energie de votre personnage va pleine et que la barre de vieillesse dégrada.

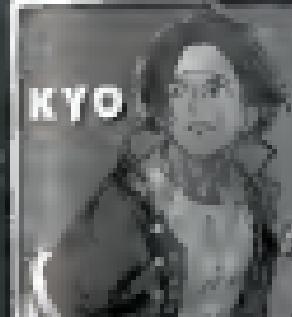
COUPS SPECIAUX

Ryuken	↓↓← + PG
Moryuden	↓↓↑ + PG
Takumiaki Sengokuza	↓↓↑ + CP (versant droite)
MAX COMBO	
Yashiki Ryukiken	↓↓↓←↓← + PG
Yashiki Takumiaki Sengokuza	↓↓↓↑↓↑ + CP
Shin Moryuden	↓↓↓←↓← + CP (versant droite) + MAX



RYU MAX

Yashiki Ryukiken	↓↓↓←↓← + PG
Yashiki Takumiaki Sengokuza	↓↓↓↑↓↑ + CP
Shin Moryuden	↓↓↓←↓← + CP (versant droite) + MAX
MAX COMBO	
Yashiki Ryukiken (après Les Dents du Malin)	↓↓↓←↓← + PG
Yashiki Takumiaki Sengokuza (après Les Dents du Malin)	↓↓↓↑↓↑ + PG



KYOKO MAX

Vague de Sphères de Réservoir	↓↓↓←↓← + PG
Yashiki Ryukiken	↓↓↓←↓← + PG



KEN

COMBOS

Énergie
Choc électrique
Geste magique de l'énergie
Pouvoir d'absorption
Technique d'absorption

Technique d'absorption
Technique de l'énergie
Technique d'absorption

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + CP (utilisable en PG)
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + CP

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + CP
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + CP (INVULN +
MISS)

COMBOS

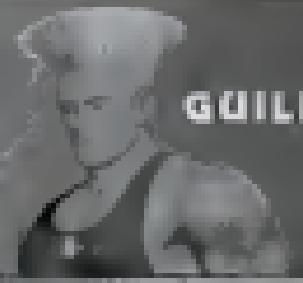
Désorption Supernormale
Coup de pied Royal Africain

COMBOS

Désorption Supernormale
Attaque Roulante

\downarrow charge \downarrow + PG
 \downarrow charge \downarrow + CP

\downarrow charge $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 \downarrow charge $\downarrow\downarrow\downarrow$ + CP



GUILE

COMBOS

Roulement Piéton
Assaut de Feu
La Reine Brûlée
Tranchée-Nuée Explosante

COMBOS

Désorption
Prise-Pied

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG (utilisable en PG)



IORI

COMBOS

Attaque Roulante
Désorption Supernormale

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 \downarrow charge \downarrow + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG (utilisable en PG)

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 \downarrow charge \downarrow + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG (utilisable en PG)
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + CP



CHON-LI

COMBOS

Technique d'absorption
Assaut de la Volée Verte

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

CP (utilisable en PG)
 \downarrow charge \downarrow + CP

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 \downarrow charge \downarrow + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

COMBOS

Vague de l'absorption
Prise Piedtant

Tacle Temporelle
Tie d'Elle

COMBOS

Couper un puissant
Sauter Mort

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

$\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG
 $\downarrow\downarrow\downarrow$ + PG

TERRY



E. HONDA



COUPS SPÉCIALS

Monter en échelle	PG (appuyer/reappuyer)
Griffe Serrée	↓+charge ↓+PG
Grand Hélico Crash	↓+charge ↓+CF
Double Head	↓+charge ↓+PC

COUPS COMBOS

Monter en échelle	↓+charge ↓+PG
Double Head	↓+charge ↓+PC (appuyer/reappuyer)

COUPS SPÉCIALS

Perce du Tigre de Feu	↓+charge ↓+PG
Koku	↓+charge ↓+PC
Zen Retour Ren	↓+charge ↓+ PG
Jambes d'Acier à charge	↓+charge ↓+ CF

COUPS COMBOS

Hanf Muu Kok Ryn	↓+charge ↓+ PG
Ryuko Kanki	↓+charge ↓+ PC

RYO

BLANKA



COUPS SPÉCIAUX

Attaque Rénovée	PG (appuyer/reappuyer)
Assaut Roulé	↓+charge ↓+ PG
Double Attente	↓+charge ↓+ CF
Double Voltaise	↓+charge ↓+ CF

COUPS COMBOS

Coupe Dente	↓+charge ↓+ PG
Le Cri de la Terre	↓+charge ↓+ PC (appuyer/reappuyer)

COUPS SPÉCIAUX

La Fâche Poussin	↓+charge ↓+ PG
Coup du Pied Lourd	↓+charge ↓+ CF
Marie Kartouge	↓+charge ↓+ CF

COUPS COMBOS

La Flash Accélération	↓+charge ↓+ PG
U'Wanda Mortelle	↓+charge ↓+ PG

DENIMARO



DHALSIM



COUPS SPÉCIAUX

Attaque Véloce	↓+charge ↓+ PG
Attaque Rapide	↓+charge ↓+ CF
Tir Rapide	↓+charge ↓+ CF
Attaque Surprise	↓+charge ↓+ CF

COUPS COMBOS

Dans le Filet	↓+charge ↓+ PG
Flash Spectreux	↓+charge ↓+ CF

KING





ZANGIEF

Copyright 1998 by

Quando isso —
Estando Mortal
Muitas Pessoas —
Pessoas Assomadas
que é que é?

Standard Features: **Black Touch Screen + PG**
Optional Extras: **Cambridge + CP**

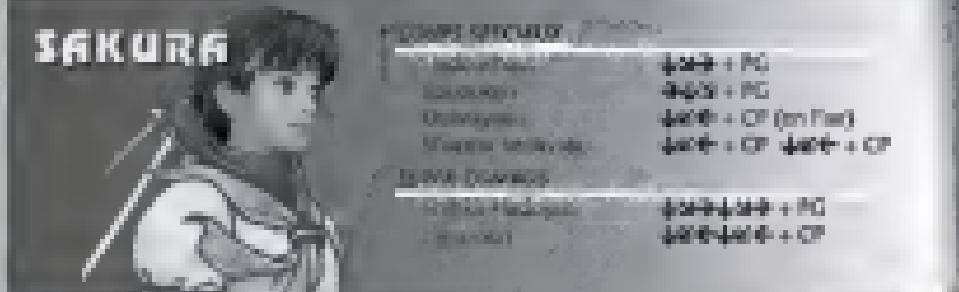
OUR STORY

Bombardier $\text{d}^- \text{classe} \rightarrow + \text{PC}$
 Jet Person $\text{d}^- \text{classe} \rightarrow + \text{PC}$
 Super Drap CP chargé et étiqueté

ANSWER

Habilidades de Fisiología → $\text{Hab} \rightarrow \text{Fisiol} + \text{Ox}$
Proteínas → $\text{Prote} \rightarrow \text{Tau} + \text{Ox}$

RAIDEN



SAKURA

© 2007 Scholastic Inc.

Indirect	$\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
Direct	$\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$
Unbiased	$\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$ (in Pm)
Biased (unbiased)	$\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$ $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$

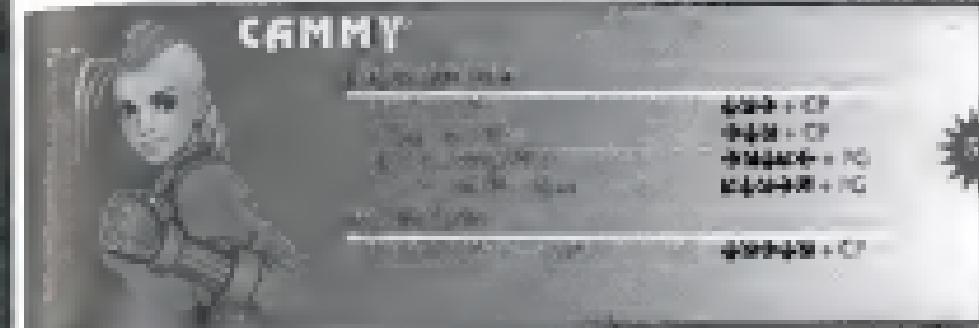
1994-1995
1995-1996
1996-1997

卷之三

Primo schermate da legge	4-0-0-0 - PG
Super Upgrade Test	4-0-0-0 - PG
Rai Cinema	4-0-0-0 - PP
Lea Gold Class	4-0-0-0 - PG

卷之三

With Shoshanah
Cohen-Gadol



55 MAY

100

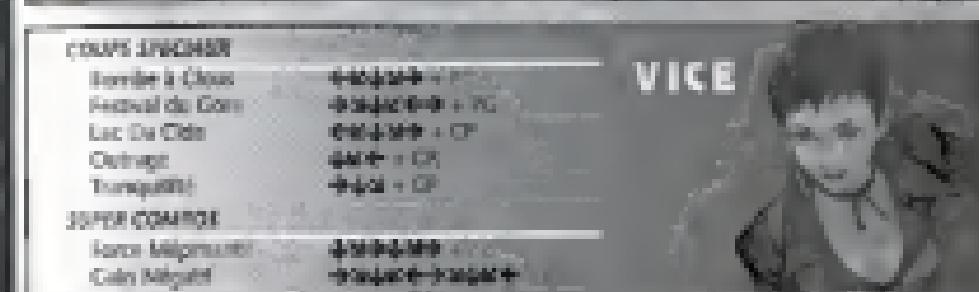
中行 + CP
中行 + CP
中行 + PC
中行 + PC

text + 9

ANSWER

Bonnie à Chaux	44-45-46-47-48
Festival du Génie	44-45-46-47 + PC
Luc De Clos	44-45-46-47 + CP
Ostwald	44-45 + CP
Tourmentin	44-45 + CP

UPCOMING COURSES



VICE



BALROG

COMBOS

Trancher de la Main Droite → + charge → + PG
 Charge de la Main Gauche → + charge → CP
 Saut Léger sur Sol → + charge → S + PG
 Charge lourde → PG ou CP (chargeur et relâcher)
 Charge de la Main de Justice → + charge → S + PG

COMBOS SPÉCIAUX

Charge de la Main Droite → + charge → + PG → + PG
 Charge de la Main Gauche → + charge → + CP (chargeur et relâcher)

COMBOS SPÉCIAUX

Trancher de la Main Droite → S + PG
 Coup de Pied Allié → S + PG + CP (Trembleur)
 Trembleur Néant → + charge → + CP
 Esprit de Confrérie → S + CP

COMBOS SPÉCIAUX

Lumière Phoenix → S + PG + CP
 Coup de Pied Super Phoenix → S + PG + CP

KIM

VEGA

Charge de la Main Gauche → + charge → + PG
 Charge de la Main Droite → + charge → + PG
 Charge de la Main de Justice → + charge → CP (pas PG)
 Charge de la Main de Justice → + charge → CP (dernière phase)

Charge de la Main Gauche → + charge → S + CP (pas PG + PG)
 Charge de la Main Gauche → + charge → CP
 Charge de la Main Gauche → CP (MVC) → PG

YAMAZAKI

Le Rêveur d'Hydro → + PG + PG

L'Amour du Berger (Histoire) → + PG + PG

Insulte et Quolibet → + PG + PG + CP

Insulte Retourné → + PG + PG

COMBOS

Quolibet → + PG + PG + PG
 La Priseuse → Tour à 360° → PG puis PG
 Insulte Rapide → CP

IGGAT

COMBOS

Tremble Tigre → + PG
 Tr du Tigre du Sū → + PG + CP
 Impératif du Tigre → + PG + PG
 Sécession du Tigre → + PG + CP

COMBOS

Tigre Distinctif → + PG
 Fin du Tigre → + PG + CP

RUGAL

COMBOS

Enclos du Nest → + PG + PG
 Vegan de Friter → + PG + PG + PG
 Super Press → + PG + PG + PG
 Burnout Spécial → + PG + PG + CP
 Coupe Destructrice → + PG + CP

COMBOS

Prison Céramique → + PG + PG + PG
 Annihilation Totale → + PG + PG + CP

M. DISON

COMBOS COMUNS

Assassin's Psycho	↓+AB + HP
Impact Psycho	↓+charge ↓+ HP
Reactive Psycho	↑+charge ↓+ CP
PSY	↓+charge ↓+ CP
Just Psycho Crisis	↓+charge ↓+ HP plus HP

COMBOS ESPECIAIS

Psycho Crisis	↓+charge ↓+HP = HP
Final Psycho Crisis	↓+charge ↓+CP = CP

COMBOS ESPECIAIS

Grand Soudure	↓+AB+CF
Scuffin Mayen	↓+AB+CF+↓+FC
Encaille du Mort	↓+CF+↓+P
Double Encaille du Mort	↓+CF+↓+CF
Encaille de la Tempête	↓+CF+↓+PC (ou FCF)

SUPER COMBOS

Temptress Overdose	↓+AB+CF+↓+FC
--------------------	--------------

GEESE

